Searching PAJ Page 1 of 2

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number:

04-109977

(43) Date of publication of application: 10.04.1992

(51)Int.Cl.

A63F 5/04 A63F 9/00

(21) Application number: 02-231274

(71)Applicant : **OLYMPIA:KK**

(22) Date of filing:

31.08.1990

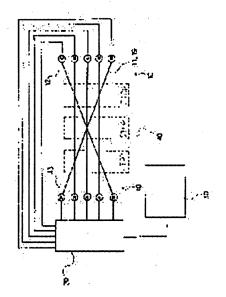
(72)Inventor: FURUICHI YASUHIRO

(54) SCORING LINE LIGHT-EMITTING DEVICE

(57) Abstract:

PURPOSE: To make it possible for a player to identify a scoring pattern by looking at only a reel window by using an emission controller which controls emission of light from five individual linear light sources provided along a scoring line to emit light from the linear light source of a scoring line corresponding to the number of coins put in, among five linear light sources.

CONSTITUTION: When one coin is put in, only a linear light source 10 at the third position from above emits light; i.e., an optical fiber 11 emits red light as a red light source 12 corresponding to a center scoring line 19 emits light. Similarly, when two coins are put in linear, 7 light sources 10 except those at upper and lower ends i.e., three linear light sources 10 emit light and when three coins are put in all the linear, light source 10 emit light. Then, a player visually recognizes light emitted from the linear light sources 10 while posing his field of view on a reel window 40 and recognizes the scoring line 19. Among the linear light sources 10 which emit light when coins are put in, after a game is completed,



those which correspond to the scoring line 19 where a combination of patterns for scoring is made, i.e., a blue light source 13 emits light and thereby the optical fiber 11 emits blue light, and the player sees light emitted from the linear light sources 10 and recognizes the scoring pattern.

LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

Searching PAJ Page 2 of 2

[Date of registration]
[Number of appeal against examiner's decision of rejection]
[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]
[Date of extinction of right]

19日本国特許庁(JP)

@特許出願公開

®公開特許公報(A)

平4-109977

௵Int, Cl. ⁵

識別記号

疗内整理番号

@公開 平成4年(1992)4月10日

A 63 F 5/04

516 A

6777-2C

審査請求 未請求 請求項の数 3 (全9頁)

❷発明の名称 入賞ライン発光装置

劉特 顧 平2-231274

②出 顧 平2(1990)8月31日

@発明者 古市

始 博

東京都台頭区東上野2丁目15番12号 ニツコービル 株式

会社オリンピア内

创出 順 人 株式会社オリンピア

東京都台東区東上野2丁目15番12号 ニツコービル

②代 理 人 弁理士 黒田 博道 外3名

明細糖

1. 発明の名跡

入賞ライン発光装蔵

2. 特許請求の範囲

(1) 有窓円筋状であって回転中心軸を水平とした 8つの回転リールに 名々対応して8つ機型びに設 けられた酸長長方形のリール窓をスロットマシン に設け、このリール窓に回転リール外周に表示さ れた絵柄が被方向に3つずつ目視可能となるよう に送成し、

3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの接柄の組合せを表す3本の入食ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に治って3本の鉄光源を設けると共に、

その5本の線光球の発光を個別に制御する発光 制御装置 を構え、

その発光制御数医は、8本の線光原のうちスロ

ットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞給納 の組合せとなりうる入賞ラインの線光原を発光さ せることを制御可能であるよう形成されたこと、 を特徴とする人賞ライン発光設遇

(2) 有底円筒状であって回転中心始を水平とした 3つの回転リールに 各々対応して3つ横並びに設 けられた散長長方形のリール窓をスロットマシン に扱け、このリール窓に回転リール外周に扱示さ れた絵柄が横方向に3つずつ目視可能となるよう に形成し、

3つのリール窓を水平方向に機切って3つの回 転リールの絵柄の組合せを表す8本の入賞ライン と、3つのリール窓を対角方向に携切って3つの 回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光源を設けると共に、

その5本の鎮光原の発光を値別に制御する発光 制御装置 を囲え

発光部類装置は、入實給所の組合せに該当することとなった入賞ラインの線光線を発光させること、を制御可能であるよう形成されたこと。

特別平4-109977(2)

を特徴とする入賞ライン発光装置。

(3) 育成円筒状であって回転中心軸を水平とした 3 つの回転リールに 各々対比して3つ複数がに設けられた線長炎方形のリール窓をスロットマシン に設け、このリール窓に超転リール外類に表示された絵柄が検方向に3つずつ目後可能となるよう に形成し、

3つのリール窓を水平方向に横切って3つの回 転リールの絵柄の組合せを表す3本の入賞ライン と、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの 回転リールの絵柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の線光部を設けると共に、

その5本の線光版の発光を個別に例如する発光 割卸装置 を傾え、

発光制面接度は、5本の線光部のうちスロット マシンへのコイン投入放牧に応じた人質診構の根合せとなりうる人質ラインの線光板を発光させる こと、及び 人質診例の組合せに該当することとなった人質ラインの線光源を発光させること、を創 御可能であるよう形成されたこと、

回転中心報を水平とした3つの回転リール50に各々対応して3つ模型がに設けられた展長長方形のリール窓40をゲーム機裏側中央付近に設け、このリール窓40に回転リール50外周に貼付されたリールテープ60に描かれた表示された絵柄61が様方向に3つずつ日間可能となるように形成している。

このリール窓40には、3つのリール窓40を 水平方向に横切って3つの回転リール50外周の の絵柄61の組合せを表す8本の人質ライン19 と、3つのリール窓を対角方向に接切って3つの 回転リール50外周の段柄61の混合せを設す2 本の人賞ライン19とが描かれている。

このようなスロットマシンにおけるゲームの人 質の接類は、コインの投入枚数や人質ライン19 に沿った絵柄61の組合せの種類によってたくさ んのパターンがある。

コインの投入枚数は1枚から3枚であり、その 投入枚数に応じてその1ゲームにおいて入策とな り得る入賞ライン19の本数が岩加するよう投策 3. 発明の詳細な説明

「商業上の利用分野」

を特徴とする入賞ライン処光疑惑。

本発明は 入賞ライン発光装置。

更に詳しくは、 スロットマンンの正面中央付近に設けられた3つのリール窓を検切って固定される8本の人質ラインを、 そのスロットマシンのゲーム進行に応じて点灯させたり、横灯させたりすることができるような設置、に関するものである。

『従来の技術』

(!) 従来のスロットマシンを、第2図 及び 第8 図に基づいて説明する。

第2図は、スロットマシンの回転リールとその 回転リールに貼付されるリールテープとを示す料 複図である。 ギた、第3図は、従来のスロット マシンの正面図である。

従来のスピットマシンは、 有躯円筒状であって

されている。 また入賞となる絵柄61の組合せは、ゲーム機の上パネル4Pなどに小さく表示されている。

(2) しかしながら、ある1ゲームについて自分にコインを何枚投入し、それによってどれが入實ライン19となりうるか、又は、リール第40に出た絵柄61のみを目接してその1ゲームにおいて入實絵柄の組合せがあるかどうか、といった判別は、経験を強んで入賞絵柄の種類が顔に入ったようなブレーヤーでないと国数である。

このため、従来のスロットマシンには、例えば 第3図に翻示したような、入賞ラインランプ70 を設けていた。

即ち、リール窓40の近傍(第8図に呆す例に おってはゲーム機に向かってリール窓40の右線) に、3本の入賞ライン19にそれぞれ対応した入 賞ラインランプ70を設けることとしていた。

(3) この入賞ラインランプTOは、ゲームスタート時にコインの投入核数に応じて入賞の可能性のある入賞ライン19に該当するものが点灯すると

特別平4-109977(3)

ともに、ゲーム終了時に入資給何の組合せとなった人質ライン19に対応するものが点灯盛いは点 数するよう形成されている。

更に具体的に設明する。ゲームスタート時に、コイン投入枚数が1枚の場合は中央の人賞ライン19に対応する上から3番目の人賞ラインランプ70のみが点灯し、コイン投入枚数が2枚の場合は上下稿を除く3つの人賞ラインランプ70が点灯し、コイン投入枚数が3枚の場合には全ての人賞ラインランプ70が点灯する。 ブレーヤーは、入賞ラインテンプ70の点灯を目視することによって人賞の可能性のある人質ライン19を確認できる。

そして、ゲームが終了した場合には、コイン投入時に点灯した入業ラインランプで0のうち、人質終得の組合せとなった人質ライン19に対応する人質ラインランプで0のみが点灯吹いは点磁し、他の人質ラインランプで0は消灯する。 プレーヤーは、人質ラインランプで0の点灯吹いは点磁を目視することによって人質終褥の組合せとなっ

1 が描えば入賞となるが、 又は 人賞となった場合にどの人質ライン1 g に結構 8 1 が描ったために人質となったが、ということを、リール稼4 Q のみに視線を集中をせているだけで料別できるようなスロットマシンがあれば、上記のような従来技術の欠点は解決できる。

- (3) 本発明の解決すべき無額は、
- ① コイン投入収款に応じてどの入賞ラインに給 柄が描えば入賞となるか、ということをリール窓 のみを見ているだけで解別できるようなスロット マシンを提供すること、
- ② 人質となった場合にどの人質ラインについて の輪柄が人質額柄の組合せとなったか、というこ とをリール窓のみを見ているだけで判例できるようなスロットマシンを発供すること。
- ③ コイン投入枚数に応じてどの人食ラインに給 柄が揃えば入実となるか、及び 人食となった場合 にどの人食ラインについての絵柄が人食絵柄の組 合せとなったが、ということをリール窓のみを見 ているだけで初別できるようなスロットマシンを

た人食ライン19を確認できる。

『発明が解決しようとする課題』

(1) しかしながる、従来のスロットマシンの入食を示すための人食ラインランプラでには、次のような欠点があった。

即ち、プレーヤーは、スロットマシンのリール 窓40に現れる怠惰61のみに視線を集中させて いることがほとんどであり、そのリール窓40の 近傍にある人質ラインランプ70の点灯 又は 消 灯は、リール窓40にあった視線を入質ラインラ ンプ70の方へ移さなければ破死できない。

コイン投入時にどの人変ライン18に絵柄61 が揃えば人度となるかを確認するために人食ラインランプ70の方へ視線を変えること、 又は1 ゲームが終了する毎に入食ラインランプ70の方 へ視線を変えることは、その煩わしさやゲームに 対する集中力の低下防止、等の部由から、一般の ブレーヤーが好むところではない。

(2) コイン投入時にどの人賞ライン19に給納る

提供すること、

『輝頤を解決するための手段』

前記したような健康技術の欠点を職みた本発明 者は、以下のような発明を提供する。

即ち、前記の ① の課題を解決するための語求 項(1)記載の発明は、

有庭円摘状であって回転中心物を水平とした8つの回転リールに 各々対応して3つ横並びに設けられた被長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外間に表示された給納が接方向に3つずつ目復可能となるように形成し、 8つのリール窓を水平方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す3本の人質ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す2本の人質ラインと、に始って5本の線光原を設けると共に、 での5本の線光原の乳光を開別に制御する発光制顕装置 を構え、

特閉平4~109977(4)

その発光傾倒装置は、5本の線光球のうちスロットマシンへのコイン设入投数に応じた人質装備の組合せとなりうる人質ラインの線光球を発光させることを制御可能であるよう形成されたこと、を特徴とする。

また、前辺の ② の課題を解決するための請求 項(2) 記載の発明は、

有四門商状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに 各々対応して3つ機並びに設けられた概長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外島に表示された給桐が様方向に3つずつ目根可能となるように形成し、 3つのリールをを水平方向に強切って3つの回転リールの給柄の組合せを表す3本の入賞ラインと、3つのリールをを対角方向に援切って3つの回転リールの給柄の組合せを表す2本の入賞ラインと、に沿って5本の級光級を設けると共に、 その5本の線光数の発光を個別に制御する発光刺彈装置 を育え、

発光制御装置は、入炭栓柄の総合せに該当する

こと、及び 入寓絵構の組合せに譲当することとなった入實ラインの観光線を発光させること、を制 海可能であるよう形成されたこと、 を特徴とする。

「作用;

以下に、本発明に係る人質ライン発光装ૺ像の作用について説明する。

- (1) まず、簡求項 (1) 記載の発明に係る人質ライン発光装置の作用について説明する。
- ① 誘攻項 (1) 記載の発明に係る入賞ライン発光 数置を備えたスロットマシンを操作しようとする プレーヤーは、スロットマシンに 1 枚ないし 8 枚 のコインを投入する。
- ② コイン投入枚数に応じて、発光制御製図が5本の編光級の発光を割御する。

プレーヤーは、リール部に視線を置きながらか、 級先級の免光を目促することによって人質の可能 性のある人質ラインを確認できる。

(7) 次に、請求項(2)記載の発明に係る入賞ラ

こととなった人費ラインの線光線を発光させるこ

を特徴とする。

更に、 前記の ③ の禁題を解決するための請求 項 (3) 記載の発明は、

存庭円簡状であって回転中心軸を水平とした3つの回転リールに 多々対応して3つ機並びに設けられた液長長方形のリール窓をスロットマシンに設け、このリール窓に回転リール外周に表示された絵柄が接方向に8つずつ目現可能となるように形成し、 3つのリール窓を水平方向に振切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表す8本の入賞ラインと、3つのリール窓を対角方向に横切って3つの回転リールの絵柄の組合せを表すの入賞ラインと、に沿って6本の線光感を設けると共に、 その5本の緑光感の発光を値別に斜野する発光制御装置 を備え、

発光制御装置は、5本の線光感のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた人賞維柄の組合せとなりうる人賞ラインの線光感を発光させる

イン発光装置の作用について説明する。

- 動水項(!)記載の発明に係る入質ライン強光 袋園を備えたスロットマシンを操作して、ゲーム
- ② ゲームが終了した場合、発光制御装置は、コイン投入時に発発した線光版のうち、入賞給柄の担合せとなった人質ラインに対応する線光版のみを発光させるよう制御する。

プレーヤーは、リール窓に規称を置きながらも、 験光恩の発光を目抜することによって入賞機構の 組合せとなった入賞ラインを確認できる。

- (J) 最後に、請求項 (3) 記載の発明に係る人賞 ライン発光装置の作用について説明する。
- ① 請求項(1)記載の発明に係る人質ライン発光 終置を備えたスロットマシンを優作しようとする プレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚 のコインを投入する。
- ② コイン投入複数に応じて、発光制御装置が5 本の線光原の発光を制御する。

プレーヤーは、リール窓に視線を置きながらも.

特別平4-109977(5)

助光級の発光を目提することによって入賞の可能 性のある人賞ラインを保証できる。

③ ゲームが終了した場合、発光制御客選は、コイン投入時に発光した線光源のうち、入賞給構の組合せとなった入賞ラインに対応する線光点のみを掲光させるよう制御する。

プレーヤーは、リール窓に複線を覆きながらも、 銀光窓の発光を目視することによって人質検摘の 組合せとなった人質ラインを確認できる。

「実施例」

以下、本発明を実施例によって更に詳しく説明する。

第1回は、請求項(3)に示す発明に係る人賞ライン強光装置の一実施例を示す様念図である。

以下に、本実施例の権威について説明する。 本実施例の人質ライン発光器度を使用するスロットマシンは、 有度円筒状であって回転中心館 を水平とした3つの回転リール50に 各々対応し

は、光ファイバー11の存留から赤い光を供給する海色光線12、及び 光ファイバー11の左端から背い光を供給する背色光線13である。

② 発光制御装置20は、5本の線光線10のうちスロットマシンへのコイン投入収数に応じた人 質給網の組合せとなり5名入賞ライン19の線光 級10を発光させること、及び ゲーム終了時に入 實給網の組合せに該当することとなった入賞ライン19の線光線10を発光させること、 を新御可能であるよう形成された複賞である。

本実施例にあっては、 スロットマシンへのコイン投入枚数に応じた人質験柄の組合せとなりうる入賞ライン19については、 外色光板12を用いて光ファイバー11を発光させ、 ゲーム終了時に入賞絵柄の組合せに拉当することとなった入賞ライン19については、 骨色光級18を用いて光ファイバー11を発光させることとしている。

な状、スロットマシンへのコイン投入枚数、及び 人質絵柄の組合せの存否等についての情報は、 スロットマシンのゲームの進行を制御するゲーム て3つ構造がに設けられた炭長長方形のリール窓40を設け、このリール窓40に回転リール50 外周に貼付きれたリールテープ80の絵柄61が 縦方向に3つずつ目説可能となるように形成されている。

また、3つのリール窓40を水平方向に模切って3つの回転リール50の輸送61の組合せを装す2本の入資ライン19と、3つのリール窓40を対角方向に模切って3つの回転リール50の始続61の組合せを表す2本の入資ライン19とに沿って5本の輸光波10を買えると此に、その5本の輸光液10の発光を国別に創削する発光制備物震20を備えている。

なお、図示は省略するものの、本実施例の入賞 ライン発光設置を使用するスロットマシンは、人 賞ラインランプを用いていない。

① 線光原10は、ゲーム機圧関例に向かって発 光列能であるような光ファイバー11と、その光 ファイバー11に対して光を供給する2種類の光 駅とを備えて形成されている。 2種類の光原と

制御装置30から供給される。

以下に、本実施例の作用について説明する。

- ① 本実施例に係る人質サイン発売装置を備えた スロットマシンを機作しようとするプレーヤーは、 スロットマシンに1枚ないも3枚のコインを投入 する。
- ② コイン投入枚数に応じて、発光制御装置20 が5本の線光線10の発光を制御する。

具体的には、コイン投入枚数が1枚の場合は、 中央の人質ライン19に対応する上から3番目の 線光蔵10のみが発光する。 即ち、中央の人質 ライン19に対応する赤色光版12の発光によっ て光ファイバー11が赤く発光する。

同様に、コイン投入枚数が2枚の場合は、上下端を除く3つの場光版10が発光し、コイン投入枚数が3枚の場合には全ての場光版10が発光する。

するとプレーヤーは、リール窓40に頻繁を置きながらも、線光廠10の発光を目視することに

特間平4-109977(6)

よって入賃の可能性のある入賃ライン19を確認である。

⑦ ゲームが終了した場合、発光制钢袋置20は、コイン投入時に発光した観光原10のうち、入資 絵柄の組合せとなった人質ライン18に対応する 線光蔵10のみを発光させるよう制御する。

即ち、入賞絵柄の組合せとなった入賞ライン1 9 に利応する責色光蒸13が発光することによっ で光ファイバー11が背く発光する。

するとブレーヤーは、リール窓40に視線を限 きながらも、線光頭10の発光を目視することに よって入賞絵柄の組合せとなった人質ライン19 を確認できる。

以下に、本実施剤の効果について説明する。
① 本実施剤によれば、

コイン役人枚数に応じてにどの入賞ライン1.9 に 絵柄 6.1 が描えば入賞となるか、 及び 入質となっ た場合にどの入賞ライン1.9 についての絵柄 6.1 が入賞絵柄の組合せとなったか、 ということをり

に入食給柄の組合せに該当することとなった人質 ライン19の譲光駅10を発光させること、を制 御可能であるよう形成された検索である」として 説明した。

本発明に係る人質ライン発光装置は、 前犯した 実施例の人質ライン発光報道に限られるものでは ない。

① 発光製御袋園29 M 5本の観光潮10のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた入賞物間の組合せとなりうる人賞ライン19の線光源10を発光させることを制造可能であるよう形成された装置であるような、訪求項(1)記載の発明に対応する入賞ライン発光装置を提供することもできる。

次に、このような入賞ライン発光装置の作用を 数明する。

このような人質ライン発光を視を備えたスロットマシンを操作しようとするプレーヤーは、スロットマシンに1枚ないし3枚のコインを投入する。そのコイン投入枚数に応じて、発光制御装置2

ール窓40のみを見ていて料別できるようなスロットマシンを提供することができた。 という効果がある。

② 本実施例によれば、スロットマシンの中バネル部分の有効利用を図ることができる。 即ち、 人質ラインランプを省略することができたので、 人質ラインランプの設置に要していたスロットマシン内のスペースがいらなくなってスペースの有効利用を図ることができる。

加えて、入賞ラインランプの点灯に伴って発生 していた熱による周辺機器への悪影響もなくなる こととなる。

以下に、本実施例のバリエーションについて説明する。

(1) 前記した実施側の入賞ライン発光装置にあっては、「発光制御装置20は、5本の線光原10のうちスロットマシンへのコイン投入枚数に応じた人質時間の図合せとなりうる入賞ライン19の観光派10を発光させること、及びゲーム終下時

○が5本の線光版10の発光を制御する。

するとブレーヤーは、リール祭31に規模を置 きながらも、線光線20の発光を目視することに よって入賞の可能性のある人質ライン19を練認 できる。

更に、このような入賞ライン陰光模置の効果を 説明する。

このような人實ライン発光装置によれば、コイン投入技数に応じてどの人質ラインに缺柄が消え は人質となるか、ということをリール窓のみを見 ているだけで判別できるようなスロットマシンを 発供することができるという効果がある。

② 発光制御袋置20か、ゲーム終了時に入賞線 例の組合せに該当することとなった入賞ライン1 9の線光級10を発光させることを制御可能であるよう形成された装置であるような、請求項(2) 記載の発明に対応する入賞ライン発光装置を提供することもできる。

次に、このような入賞ライン発光装置の作用を 説明する。

特別平1-109977(ブ)

このような人質ライン発光装置を得えたスロットマシンを操作して、ゲームを行ってゲームが終了した場合、発光制御装置20は、コイン投入時に発光した線光源10のうち、人質給ੱ病の組合せとなった人質ライン19に対応する線光派10のみを発光させるよう制御する。

するとプレーヤーは、リール窓81に視線を置きながらも、線光原10の発光を目視することによって入質検摘の組合せとなった入賞ライン19 を確認できる。

更に、このような人賞ライン発光養電の効果を 説明する。

このような人質タイン発光接置によれば、入賞 となった場合にどの人質ライン19についての縁 柄が人質粒柄の超合せとなったか、ということを リール窓31のみを見ているだけで判別で含るようなスロットマレンを提供することができるとい う効果がある。

(2) 前記した実施例の入賞ダイン発光製剤にあっては、 線光原10は発光制御装置20の制御に

採用した。 この光ファイバー11は、連続した 線状に発光するように形成することもできるし、

又、線光版として光ファイバー11に限られず、 例えば、遊先性を有する材料のうち、鉱面手前側 を除いてマスキングしたような素材であっても、 線光版として機能するものであれば使用できる。 ② 図示は省略するが、以下のように形成するこ としてきる。

縫級上に発光させることもできる。

切ち、光ファイバー11の間緒に異なった光碌を設けるのではなく、 光ファイバー11の一緒にのみ複数の光縁を設けると共に、発光制御装置20がそれら光磁による光ファイバーへの光の時齢の切替を行わせることができるように形成し、ゲーム開始時とゲーム終了時とで発光色を変えるもできる。

『発明の効果』

本発明のうち、糖求項(!) 記載の発明によれば、 コイン投入複数に応じてどの入賞ラインに輸用 よって「発光」する、として説明したが、 木発明に係る人食ライン発光装置にいう「発光」 は単なる「点灯」のみではなく、発光と消灯とを 繰り返すような「点紙」をも合むこととする。 (3) 前起した貨脂倒の入食ライン発光装置にあっ ては、光ファイバー11の両端に各々赤色光線1 2と身色光線13とを設けてこれらを発光制御装 選20で制御することによって、光ファイバー1 1の発光色をゲーム関始時とゲーム終了時とで異 ならしめることとした。

しかしながら、本発明に係る人賞ライン発光装 置はこれに限られるものではない。

① 必ずしも、ゲーム腸給時とゲーム終了時とで 異ならしめる必要はないし、 また、光ファイバ ー11の発光色を単色としても、ゲーム開始時と ゲーム終了時とで上記(2)のように発光方法を変 えることによって、ブレーヤーに異なった情報で ある台を伝えることもできる。

② 前記した実施例では、移光部として光ファイバー11、赤色ランブ12、寄色ランブ13等を

が揃えば人賞となるか、ということをリール窓の みを見ているだけで判別できるようなスロットマ シンを奨供することができた、という効果がある。 また、本発明のうち、請求項 (2) 記載の発明に よれば、

人質となった場合にどの入賞ラインについての絵 例が人質絵柄の組合せとなったか、ということを リール窓のみを見ているだけで判別できるような スロットマシンを提供することができた。という 効果がある。

更に、本発明のうち、請求項(3)記載の発明に よれば、

コイン投入枚数に応じてどの入賞ラインに動柄が 結えば入賞となるか、及び 入賞となった場合にど の入賞ラインについての絵柄が入賞絵柄の組合せ となったか、ということをリール窓のみを見てい るだけで判別できるようなスロットマシンを提供 することができた、という効果がある。

4. 図面の新単な説明

初開平4-109977(8)

第1回は、本発明に係る入賞ライン発光整度の 一実細例を示す概念図である。

第2回は、スロットマシンの回転リールとその 回転リールに貼付されるリールテープとを示す斜 視倒である。

第8回は、健康のスロットマシンの正面図であ

10:銀光原

11: 光ファイパー

12:赤色光源

13: 青色光顯

19: 入世ライン

20: 発光制御装置

30: ゲーム制御軽置

40:リール窓

49: <u>ト</u>パネル

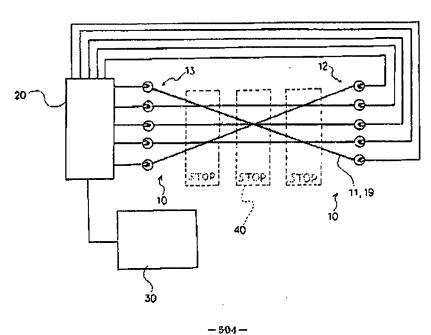
50: 回転リール

60: リールテープ 61: 絵柄

70: 入賞ラインランプ

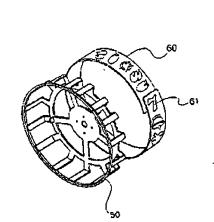
代理人 并理定 黑田 博道

29°5 1. [32]

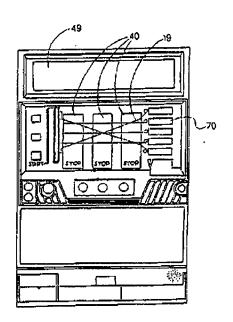


物間平4-109977(9)

96 3 Bi



2 BZ



特闘平4-109977

【公報程別】特許法第17条の2の規定による補正の掲載 【部門区分】第1部門第2区分 【発行日】平成11年(1999)1月19日

【公開香号】特開平4-109977 【公開日】平成4年(1992)4月10日 【年通号数】公開行許公報4-1100 【出願香号】特願平2-231274 【国際特許分類第6版】

516

9/00 512 [FI] A63F 5/04 516 A 9/00 512 Z

A53F 5/04

平収板正3

平成9年8年2月日

ø

教群介具语 股

1、事件の要求

平成2条条跨到第231274号

1. 福正をする日

事件との個後 特性出解人 名称 株式会社 オリンピア

3. 代度人

建新 東京医中央医学日本報37日347年 近世会館ビル4部 〒105 4的 で3 (3567) 4402 (代2)

成也 (8883) 安原士 取田 神道

4、 福正对象之职名 明知森

5. 冰瓜对象项目名 企义

8、端正の内盤 別坂の面り



明 40 年 1. 発明の各件

人気ライン発送装置

2. 特許治式の範囲

(1) <u>3つが</u>値転りールに多く対応して3つ機**位**びに設けられた終急及デ部のリール表々スのットマシンに注が、このサールをは355ヴール外河に表示された艦間が対力向に3つずつ急遽再接となるようにがなし。

3ウのリール氏を限力って3つの四条リールのお析の場合する数す3本の人業 ラインと、3つのリール窓を努ら方向に供切って3つの回転リールの始析の知ら せを終す2本の入声ラインと、に沿って5つの時光熱を決けると共た。

その5本の単光減の質光な高級の開卵する形光解抑物度を信え、

その発光所当本配は、まらの砂点乗のうちスロットマンンへのコイン投入枚数 に企じた人美数柄の恐させたQロラも入ちラインの利光池を発光させることを開 国司官であるよう環境されたこと、毛を数と守る入谷ライン発送表達。

(2) 3つの四級リールに含ま点ないできつ数立びに取けられた概念を力がのリールの含えロットマシンに向け、このリールのでは代リールを確信表示された転換があれた方によっずつ日間可能となるように表なし。

<u>3つのリードの支援でって</u>3つの回転リールの単純の組合せきますよの人気 ラインと、5つのリールぎも対象方式に後切って3つの回転リールの技術の試合 せを表すて地の人質ラインと、に治って5本数線が乗る設けると表に、

そのも本のなどはの先先を切りに利用する発光的的なほどは大

展売別譲渡成は、入食税割の組合なに扱当することをなった入資ブインの総先 進命発化を改ること、金融初可度であるよう対応されたこと、を行為とする人類 ライン保充条体。

(3) 3つの四なリールにおく対応しており横なびにはけられた収息を次がのリール密を入口っトマシンに設む。このリール次に四なリール系統に紹示されたを 統がは方向によってつ日載可収となるように意味し、。

<u>3 つかリール家を執切って</u>8つの回転リールの結婚の数合せを要すますの人籍 ラインと、2つのリールな合か点がおにが努って3つの回転リールの結婚の数合

特関平4-109977

せき装す2本の入貨ラインと、に辿って6本の概光線を集けると共に、

そのち本の自治派の発光を認めて制御する発光列四級領を終え、

発光部製造量は、5水の製光道のうちスロッキマシンへのコイン役入炎域にな じた人質的時の場合せどなりうる人質ラインの場所限を研究させること、及び人 美絵祭の初合せに接当することとなった入蔵ラインの収光質は発光させること。 **を加口可能であるようが成されたこと。 (特殊とずも入失ライン充力を進** 3. 860pamp236)

「従業上の利用分野」

本発明22入倉ライン発光装置、更に詳しくは、スロットマンンの正関中央的計 に設けられた3つのリール系を裏切って固定される5岁の人質タインを、その人 ロットマシンのゲーム及行でおじて放びさせたり、適切させたりすることができ あような集後、に関するものである。

「従来のほ形」

(1) 概念のスロットマシンを、毎2回及び第2間に減づいて根拠する。

姓2回は、スロットマシンの目をサールとその目だりールにむ分されるサール テープとを示す無役的である。また、第3四位、延来のスロットマシンの反応制

世点のスロットマシンは、名は内質はであって自転や心臓を水平としたらごの 回転リール 5.6 に雪々対応して 3 つけ立びになけられたを収込力形のリール図 4 Qをゲーム機数製中契付近じ設け、このリール84.0公田転リール5.0外線問動 付されたリールナーブ30に関かれた状态された皮膚らしが代方向に3つずつ日 投可食となるように態成している。

このリールおもりでは、3つのリールカ40で水平方向に横切って3つの回転 リールSO片河のの地域61の組合せを表すりなの人質ライン(9と、3つのリ 一小数を対角に向に振りってもつの自伝リールをの活用の検索をよの相合でを表 す2本の入界ライン1分とが指がなけらる。

このようなスロットマシンにおけるデームの入谷の便割は、コインの表入収収 **中入谷ライン!少に沿った経済らしの城らせの雄族によってたくさんのパターン** ಗಾರಿತಿ.

コインの投入枚数は「枚からななであり、そのな人数数に応じてその150~ム において入党と九ロ号も入首タイン19の本権が連続するよう設定されている。 またス質となる範囲をよの場合では、ゲーム機の上バキルチリなどに多るく要量

(2) しかしかぶら、あるコゲームについて自分はコインを明教投入し、それに よってどれが入来ライン(きとなりうるか、又は、リール次くりに思た仏器61 のみま日報してそのトゲームにおいて入古地質の基合やがあるかどうか、といっ た付別は、極限を改んで人気技術の取引がおに入ったようなプレーヤーでないと の数である。

このため、独中のスロットマシンには、例えばあ3世に極みしたような、入資 ラインテンプ? ひもあけていた。

切を、リールボ40の返役(集3段に示す的になってはゲーム機に迫かってり ール投40の右50 に、 8本の人質ライン19にそれぞれ気度した入客ラインラ ングでの必載けることとしていた。

(3) この人はウインランプで登場、ゲームスタート特にコインの役人収録に応 たてスぽの可能性の名の入来ライン1をに関係するものが必要するとともは、ゲ 一ム料で特に人間機場の現合せとなった人をライン!当だ対応するものが高灯機 いは五級するよう形式されている。

がに具体的に発明する。ゲームスクート時に、コイン会入技数が「枚の場合は 中央の人質ライン 1 川に対応するよから3首目の入長ラインランプ? ()のみが点 打し、コインは人数数が2世の単名は上下場を除く3つの人式ラインタンプテロ が反信トコイン投入を集かる状の傾合にはまての入業ラインランプでもつ点針す も、ブレーヤーは、入益ラインランプ? 0 かな灯を日報することによって入方の 可能性のある人質ライン19を美麗できる。

でして、ゲームが持ずらた場合には、コイン仮入時におびらた人食フィンラン ブ70のうち、入資政権の総合並となった人質チョン19に対応する人質ライン ランプ?Cのみが風が終いは点滅し、他の人式ラインタンプでの場所対する。ブ レーキーは、入党ラインテンプ?0の点灯さいはお試を日だすることによって入 美能権の総合せどなった人参ライン) をきまるできる。

「発明が慰此しようとする異題」

(1) しかしながら、紅泉のスロットマシンの入食を示すための入質ラインラン プアらには、状のような久点があった。

即ち、ブレーヤーは、スロットマシンのリール祭4.0に扱れる給約6.1.0みに 設施を集中を付ていることがほとんどであり、そのリール学くなの経済にある人 乗りインランプフタの点が又は相対は、リール846にあった影響を入棄フイン ランプ10のカへ体をなければ再度できない。

コイン投入的にどの入せライン19に統領もしが抑えば入事となるかも集選す おために入倉ラインタンプ 7 D の力へ製物を配えること、果成1 ゲームが終了す る毎に入食サインラング70のかへ動物を致えることは、その知わしさやが一か に対する基本力の心を励ま、私の理論から、一般のブレッキーが変数ところでは、

(2)コインロスはことのスペライン19に砂括61が粉をばる気となるか、又 は入袋となった場合にどの入客ライン!9にQQ幣61が揃ったために入食となっ たか、ということも、リールホイクのみに収益を基中させているだけできだけでき るようなスロットマシンがあれば、上記のような証券技能の欠点は解決できる。 (3) 本発明の解決すべき問題は、次の3つの点にある。

「妖」に、コインの人数数におりてどの入答サインに始初が消えば入貧となるか。 ということもリール場のみを見ているだけでき切りできるようなスロットマシンを

足切すること<u>にある。</u> 第2章、人気となった場合にどの人質ラインについての統領が人為統領の総合 せとなったか、ということをリール名のみを見ているだけで特別できるようなス ロットマシンを穿切すること<u>にある。</u>

紹介に、コインな人を登にあじてどの入替ラインにお紹介性大成人様となるか。 及び入食となった場合にどの人食シャンについての必折が入業的所の報告せとな ったか、ということもリール家のみも見ているだけで利润できるとうなスロット マシンを招供すること<u>にある。</u>

「無疑を解決するための学校」 <u>そこで、商業項1~2定年の原則は、上位した数1~ありの展開を存在するた</u> 企正なされたものであり、各階別の背景点を明正に元した原明の現場の開発を思 OT. 以下点数别する。

なお、カッコ内の特殊は、実体例において用いた食品を示し、 本質例の伝統的 無用を明宝するものではない。

支上、関節の思ち、食無例において思いた関係を示し、才難明の技能的歌門を 際民主をものでない。

(1) 数数項(1) 転換の発売は、前定の数しの無限を開発するためのものであ り、大の4つの世を特殊とする。

東1年、例えば第1回に示すように、3つの同様リール300に氏されたして3 つ食食がに対けられた疾み及う物のサール物のかを、スロットマンシに致けてい

そして、リール気(d)には、他文任第)。2度のボすように、印候リール(b)) が同じ表示された技術派Dが確当日におってつ目の可称となるように最終してい

第2と、例えば第1、2回じ示すように、3つのリール系統的を模型って3つ の同説リールの創售(の)の報告でを受する本の入算ライン(目) た。そつのリール 9.16のませぬが同じ機関って5つの回転リールののの検索(31)の概念する書する 三の入首ライン(以近、に対って日本の検に近くの)を設けている。

上記典分類(10)は、別えば第1回に示すように、光ファイバー(1)と、2種盤 の光度、何えば中色光度((2)なび守色光度((な)とから療成している。なお、雑化 部()のとしては、光ファイバー())。多台北部()の、お台北部()のに映立される

第3世、初末成项人に最重集分析、5本の表示進(19)の意光を成別に原係重点 <u>年分前限装置でひを抑えている。</u>

第4は、元光が何望回りのは、3章の最先度(10の)うちスロットマシンへのコ <u>イン役入状収に応じた入禁絵間の組合せとなりうる入党ライン(19)の発送後(LD)</u> <u>を見光させることを限算可能であるよう非常されている。</u>

(2) 御家項 (2) 定款の無明は、我認の有义の課題を展現するためのもので AT. SO4TORESBUTS.

待開平4-109977

- 24上に、分元は第1回に示すように、3つの回転リール場のに含されたして3 2地点が完計がられたがある表面のリール名がいる。スロットマンンに持ちて9
- <u>・主にて、リー未免(後)と、者の対策し、名称に同ずように、両をリール(が)が 国に西島されたに用(6)が四方性にようずつ日間可能となるように発展して公 2、</u>
- 上の原文銀(10)は、対えば真1単にのす上さた。カクァイバー(10)は、 2巻組 の分高、収えば真自光度(12)とび真色光景(13)とから物はしている。なお、受力 駅(10としては、スクマイバー(1))、原名に無(12)、有音光率(12)に限定される ものでない。
- 参え上、例えば何1回に元をように、5本の資券項(10)の発光を初りに創造す 急性の特別を確(20) 会像人でいる。
- 第4点、発光機能を発化の以上の病性研究性含むに発出することとなった人意 ラインの命の純光機(10)を発光させている。
- 13) 計畫項(3) 段板の開閉は、前層の新生の運転を開発するための立の工会 り、本の4つの兵を持ちとなる。
- 数1と、利益が第1回に向すように、ようの回転リー決等のに長く始成してよっ つ何方がに対けられた対象等方式のリールが(成金、スロットマシンと前げてい
- そして、リースの(4)には、約え当知1、2回に示すように、現在リー本立の 食用に支売されたは前後リグロス内に3フブラ目前できなるとうに呼吸している。
- 選えた、四人は南1、2原に京すように、3つのジーを良い針を原収って3つの見むリール(切)の原気(引)の現合せを表す3本の人員クイン(幼と、3つのジール(切)の原気(引)の現合せを表す3本の人員クイン(幼と、3つのジール人(切)の表針(4))の社会が今長

- **する本の入費ライン(の)と、たのってちゃの母光系(IIの)を取けている。**
- 上記者を第1位は、例えば第1日に示すように、まファイバー(1)と、2種類の意識、例えば東白が第100万以を自分が100万とから構造している。なり、由北 第10万と七十年、ガフィイバー(1)、東西共和(10)、大色生民(加入に育まされた。 70万以上
- 第3日、明人は第1回にボヤように、3本の第2点(194の兄弟の劉智には即する 3条公司等済を1906年ままいる。
- 数4に、発光例的生理が5以、5本が発売が100の26大2ットマッシへのコイン収入情報に呼ぶたと養殖機の見食性とよった5人有フィン(3)の時が担任的を研究されることとなった人間でイン(4)の時代を16公主となった人間で17公主が5時代の10年代表出ることとなった人間で17日間であるようを成されている。
- 「作品」 以下に、本味切にはも入客ライン会学製品の作用についてな切する。
- (1) まず、移水吸(1)記載の影響に係る人員ライン発光強温の作用について 集組する。
- Oの対象を(1) 発電が発明に係る人大ライン処定数をを抑えたスロットマシンを 修作しようとするブルーヤーは、スロットマシンに(後ないしり状のコインを投 入する。
- ブルーヤーは、ソートを(40)に取取え到きながらむ。 株法第(10)の発売を目的 することによって方法の刑能のある人質ライン(10)を挙載するる。
- (2) また、神水県(2) 約数の発明に作る人数テイン数允数表の作用について 提明する。
- ⑥結状質(1) 転機の発明に係る人質テイン発光使息を構えたメロットマシンを 設作して、ゲームを行う。
- めゲールが作すした場合、発光付款的及びの以、フォン投入時に再発した規定は (10)のうち、入資総勢が明合せとなった人員ライン(10)に対応する母外で(10)の みを保えが亡るようが対する。

ブレーナーは、ソールを((()に相乗を接近なからも、相手用((e)の発送を見逞 することによって入方的情の配合せとなったスキライン(()を提供するも、

- (8) 単独に、抽求項(3) 信頼の定明に絡み入算サイン共民塾課の作用について規模する。
- ②情味度 ⟨) > 記述の発明に従る入友ライン規模機能を増えたスロットマシンを 達作しようとするブレーヤーは、スロットマシンに1枚なれる3枚のコインを乗 えする。
- (第3イン収入数据に内じて、単文和限数度(31)できるの報告期(10)の意思を制度 する。
- プレーヤーは、リール家は印ま世界を使らながらも、株式歌に晩の身代を目現 するこれによってと名の可担はの本るスキテイン((水車水型である。
- <u>のゲールが何ブした日本、男学が広島度(30)は、コイン収入元に完定した報告場</u> (10<u>少でも、人質信用の内容さとはった入業クイン(19)に対応する可が近(180</u>の 人を見定させるようの記する。
- ブレーヤーは、サールで(の)に関係を異さながらか。除た流(の必要要を見換 することによって入業投資を見合けたなった人気を考えとは対象機器できる。 は実施門
- 紅下、本発性を発達的によって死に終しく説明する。
- 第4回は、飲売等(3) になす充併にそる人性ライン児生を置の一度高的を受けませない。
- 以下に、本実性的の表式についてお得する。
- 本文法のの入済ライン発光は色を使用するスロットマンンは、存成内局技であって対域の心能なおでもしたまつの回路リールを引に告えればして3 7機以びに設けられた数分以下があり、本名よりを放け、このリーを配っりに回程リールをのも時代されたリールテープを3の22時で1 を対応的によってつる場可能となったりに呼吸されている。
- また、3 つのリールぎょ0をキギが向い作りって3つの料はリール6 0の地球 6)の場合せ発表す3本の入算3イン19と、3つのリールぎ40を対角方向に 技術って3つの網絡リール60の地球61の場合なか数マ2本の入産ツイン19

- とに沿ってち本の設定性(りを引えると共に、その5本の概念以よりの原光を 動助に対析する段光が解散成とりも超えている。
- なお、図示は毎時するものの、水気を明の入算ライン特定集団を使用するスポットマシンは、入質ラインランプを用いていない。
- ○純光素)のは、ゲーム温度が加加に向かって発光可能であるような光ファイバー 1 ± と、その来ファイバー11に対して光台内域等のを加加の元為とでの水です 成されている。2 種類の光質とは、ポファイバー11の右域から赤い光と前続す ある光数12。及び光ファイバー11の右域から青い光と供はする青台光端1 3 元命る。
- 砂角地対所装置でもは、3本の場合は10のうちスロットマンンへのユイン収入 数数にないた人員的試合がも今ともひうる人有タイン 10 の機能は10 を開発さ せること、及びゲーム向下特に人質処理の現在やに対当することとなった人員ラ イン10の場合型10を研究させること、使用同可能であるよう点はされた場合 である。
- 本条数例にあっては、スロットマシンへのコイン反入枚数に形だた人質を研め 場合せたから44人質のイン19については、形色性が13を研りて光ファイバ ー3)8円光をせ、ゲーム終了外に入界核系の組むむに認当することとかった人 男子イン19をついては、含色で減18を用いてガファイバー19を光色せる とだとしている。
- なお、メロットマシンへのユイン収入収放、及び人質維持の配合せの存否等に ついての間科は、スロナトマンンのゲームの連行を妨害するゲーム自製企業80 から終むされる。
- 以下に、本見成別の非常について説明する。
- ○本事を所に係る人対ライン共民が原を得えたスロットマシンを指作しようとす なプレーヤーは、スロットマシンに 1 歳ないし 3 数のコインを伝入する。
- Øコイン扱入教教に応じて、登見所関を語20から赤の朝光記10の発免を創設 する。
- 異体的には、フイン伝入社党が1枚の場合は、中央のス質テイン19に対応する上から2番目の検光源10のみが記光する。即ち、中央の人質テイン19に対

特関平4-109977

店する赤色光源:2の空光によって汎ファイバー1しが深く発光する。

両海に、ロイン最大枚数が2枚の地合は、上下端を除く3つの地光線 I Oが見 交し、コイン成人収益が3枚が場合には全ての輸光以1 Oが発送する。

すモヒプレーヤーは、リールタイキに臨時を正さながらら、素性色10の発光 を目切することによって入省が引命性の命る入賞ライン)Dを推断できる。 ②グームが被子した場合、数余的四個国を0は、コインは入界に発光した執光率

10のうち、入倉政権の総合せどなった入員ライン19に対応する権力第10の みを現代をせるよう利用する。 即ち、入会技術のお合せとなった入費ライン19に対応する内容が深り3が発

だすめことによってボクァイバー (1が含く遅光する。 するとプレーヤーは、リートなくりに残むを見さながらも、4月光網19の第 米を白狐することによって入音終節の組合せとなった入青ライン19を搭載でき

る。 以下と、本皮短折の効果について説別する。

④味実出的によれば、コインは人は数に応じていどの人質ライン10に於明61 が増えば人質となるか、多び人員となった場合にどの人質クイン19についての 拾明61が人質性質の均合なとなったか、といっことをリーキが40の力を見て いて利別できるようのスロットマシンを模別でもことでできた。というが米がカー

原本表性学によればスロットマシンの中パネル第次のは外和研を関ることができ る。即は、人名ウインシンプを制度することができたので、入省テインランプの 状態に担していたスロットマシン内のスペースがいらなくなってスペースの有数 利用を図ることができる。

10人で、入食テインランプの点灯に伴って発生していた時による間辺須持への 現色者のなくなることとなる。

以下に、木黒生河のパリエーションについては対する。

(1) 自記した実施別の入存ライン更先報酬におっては、「死光料料を買20は、 日本の規定性10のうちスロットマンンへのコイン収入成款に応じた人質動所の 規名せとよりつる入款ライン10の事所証10を発光させること、及びゲーム執 了時に人変な時の総合やに対当することとなった人質テイン10可要及2010を 発光させること、を対象が終了されるようがなられた会立である。として研究した。 本金4以24多スペラインを未放成10。位おした内域のスペラインは光を正に 取られるものではない。

①発光到商品度まりが、6事の設計項10のうちスロットマシンへのコイン収入 収取において入資信仰を知らすとなりつる入庁フイン10の検定第10を発元させることを制御可能であるよう単成された設置であるような、選求項(1)配数の光明に対応する入海ブイン見光管理を提供することもできる。

次に、このような人質ライン発光装置の作用を説明する。

このような天篤タイン発光な器を得えたスロットマレンを設定しようとするプレーヤーは、スロットマシンに 4 枚ないし 3 枚のコインを対入する。

そのコインな人は物に応じて、発光的物体型とすが5本の軟光道10の発光を お好する。

するとプレーヤーは、<u>リールぞりで</u>に関係を置きながられ、観光減200種光 を日記することによって入党の可能性のある入共フィン19を概念できる。

祭に、このようは入員ライン発光製団の効果を開切する。

このような入資ライン児光質階によれば、コイン侵入代数に応じてどの入資ラインに位前が増入ば入済となるい。 をいうことをリール事のみを見ているだけで 知识できるようなスロットマレンを受到することができるという数量がある。 応見売削減値2 2 5%、ゲームの子の対し入資産の現金をに押買することとなっ た人質ライン19の物質型10 年間発売させることを到降可能であるよとでなっ た種型であるような、指文地(2) で最の意味に対応する入資ライン発売値を

次に、このような人食ライン発光を促む作用を認分する。

公山することもできる。

このような入妻テイン母先及民と成れたスロットマシンも準修して、ゲームを 行ってゲームが終了した場合、発光別度高温30位、コイン投入時に発火した観 光瀬10のつち、入前値所の組合せとなった入式ライン19に対応する観光選! Uのみ合数発き付も入り封御する。

するとプレーヤーは、<u>リールピチリ</u>に選邦を散さながらも、放光提10の発光

を目標することによって入気絶病の組合せとなった人気ライン19を発定できる。 あ

©。 変に、このような入気ライン発光に使わ取消を決切する。

このような入員タイン元光改善によれば、入西となった場合にどの入西ライン 19についての政府が入業的権の組合せとなったが、ということを<u>サール何もの</u> ののと見ているだけで打切けてきるようなスロットマシンを集終することができる というめまがよう。

(8) 存祀した米塔のの入自ライン先次改団におっては、年光改10は発光研算 接触20の動詞によって「発光」する。として説明した学・

本発明に添み入賞ライン技术会際にいう「発光」は集なる「点灯」のみではなく。 類別と時代とも振り添すような「点流」もも含むこととする。

(3) 可記した高級学の入事シイン発光が強化めっては、ボファイバー)1の可能にも、総合発達12とから元素13とと紹介でこれらを光光が39基本20で用作することによって、ボファイバー!)の用述らをゲーム保険的とゲーム代表的とデームといることとした。

しかしながら、本発明に多る人質タイン発性を選ばこれに触られるものではな

の必ずしも、ゲール製物とゲーム外で特とで乗ならしのうな句はないしまた。 允ファイバー (1の発生色を取るとしても、ゲーム異数時とゲーム機で呼ばて上 記(2)のように発水が複変変えることによって、ブレーヤーに異なった句質で ある目で行えることもできる。

②如の1. た虫の質では、似光想として光ファイバー1!、示色ランプ1つ、背色 ランプ1つ称を採用した。このたファイバー11は、近親した解析に覚えするようであるできませてもし、似象上に発えるでもこともできる。

又、 は実際としてポファイベー」 1に戻られず、 的人域近光後を作するお舟の うも、 哲郎平向関連ないてマスキングレたような乗れてあっても、駅光道として 開発するものであれば実局できる。

は四京は登略するが、以下のように意味することもできる。

即ち、光ファイバー!」の新娘に異なった充泥を掛けるのではなく。介ファイ

ハート」の一型にの心状態の光限を起けるとまた。 兄先所労権政をのがそれら発 確による元ファイバーへの大の挑戦ので呼を行わせることができるように駆成 し、デーム開始的とゲーム外下院とで発光色を消えるもできる。

「発射の対反」

(1)本発展のうち、発達所(1)を使の登場によれば、水のような新聞を発生

<u>利払。</u>コイン役人依頼に応じてどの入員ラインには機が削入ば入費となるか、 ということをリール型のみを見ているだけで利望できるようなスロットマレン令 製限することがでする。

(3) 年数頃のうち、探索塔(2) 記載の野原によれば、太のような民業委長士 も。

<u>割ち、</u>人質となった場合にどの人質サインについての役割が入業格野の配合せ となったか。ということをリールをのみで配ているだけで利却できるようなスロ ットマシンを提<u>出することができる。</u>

(3) 本意味のうち、四点形(3) 主義の発売によれば、本のようなお売を長す

<u>図も、</u>コイン投入状数に同じてどの入居ラインに終済が耐えば入実とももか、 及び人気となった場合とどの入替ラインについての始係が人員助情の関わせかなったか。ということもリール目のみき見ているだけで判断できるようなスロット マンンを貸収することができる。

6. 双節の胎状な道引

第1回機。 本党内に係る人気クイン発揮を対の一系統内を示す権を超てみる。 第2回域。 カロットギシンの回転リールとその目をサールに駆付されるリール ナープと全元する視回である。

始ま図は、発表のスロットマシンの瓜菜取である。

10 教法集	1 3 - 次クマイバー
12 章色光彩	13 中的光彩
1 f. 333212	2 G HEADIGE
10 4-AMMIN	40 U-49

特闘平4-109977

 49 上/7才人
 50 回転ソール

 69 リールテーブ
 61 統部

 79 入戦ラインクンブ